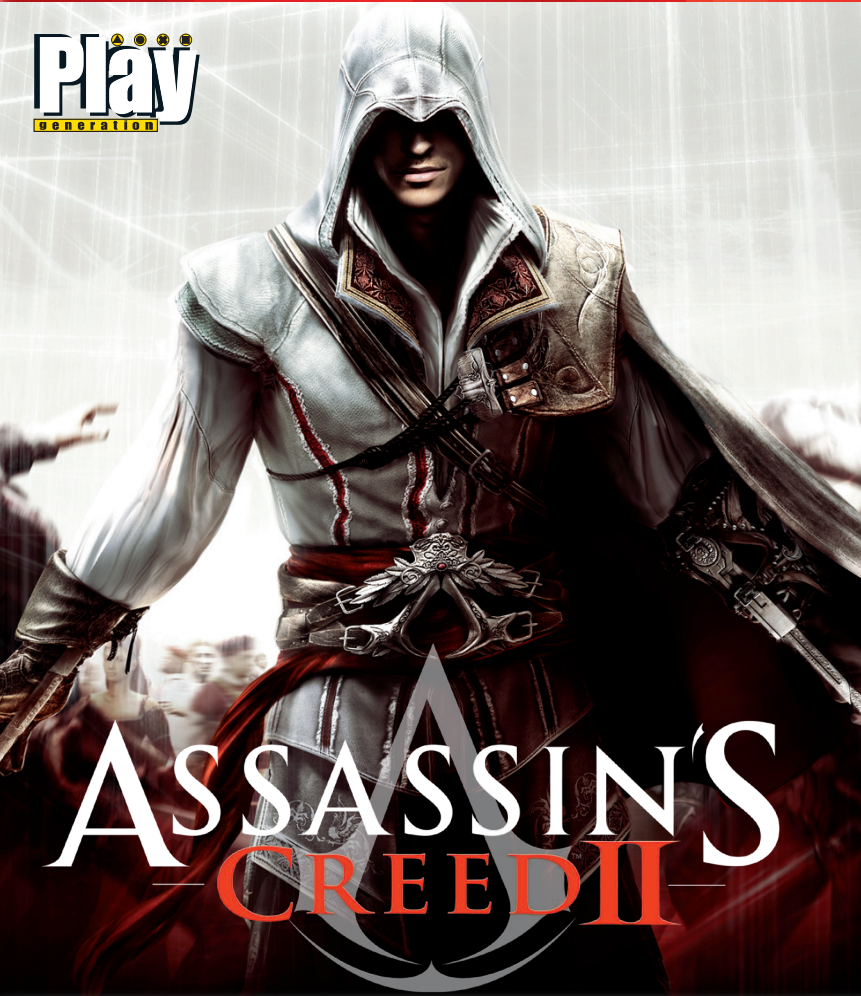


GUIDE COMPLETE PER I MIGLIORI GIOCHI PS3

Play
generation



ASSASSIN'S CREED II

Consigli • Piume • Soluzioni dei Glifi • Trofei

PS3 Assassin's Creed II

CONTROLLI

Levetta sinistra: Movimento.

Levetta destra: Telecamera.

→: Seleziona arma primaria.

←: Usa medicina.

↑: Seleziona lama.

↓: Seleziona pugnali.

×: Ruba/Scatta.

●: Sposta/Afferra.

■: Attacca.

▲: Parla/Attiva occhio dell'aquila.

L1: Aggancia.

L2: Telecamera contestuale.

R1: Alto profilo.

R2: Apri inventario.

Start: Metti in pausa.

Select: Visualizza mappa.



Il viaggio di Ezio Auditore tra alcune delle principali città dell'Italia rinascimentale è affascinante quanto irto di pericoli e di misteri, ma con il nostro aiuto riuscirai a svelarne tutti i segreti, raccogliendo tutti gli oggetti nascosti lungo la strada.

CONSIGLI

Per riuscire ad affrontare ogni genere di situazione ti si presenterà davanti nel corso del gioco dovrai attenerti scrupolosamente ad alcune elementari ma fondamentali regole:

COMBATTIMENTI

Per uscire velocemente dagli scontri **1**, concentrati soprattutto su schivate e contrattacchi **2**. Per fare pratica con

le varie tecniche e impararne di nuove, non dovrai far altro che recarti a Monteriggioni e parlare con il maestro d'armi **3**.

STRATEGIE E DIVERSIVI

In mischia, attacca sempre il nemico più forte per primo **4**. I più deboli potrebbero fuggire spaventati. Se ti trovi in difficoltà, invece, puoi fuggire a tua volta, meglio se lanciando una bomba fumogena o della sabbia per partire avvantaggiato **5**.





ARMI

Usa l'arma giusta al momento giusto. La lama celata è pensata per gli attacchi furtivi. Le spade sono l'ideale in mischia, mentre con i pugnali da lancio puoi liberarti di arcieri e messaggeri dei Borgia (6).

FURTIVITÀ

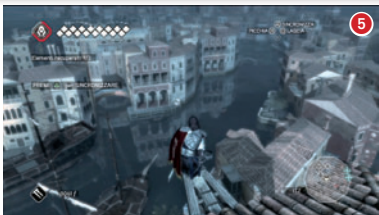
Utilizza le tecniche di alto profilo il meno possibile per non dare troppo nell'occhio e, se occorre, mimetizzarti tra la gente per nasconderti o assolda delle prostitute per distrarre le guardie (7).

NOTORIETÀ

Se il tuo livello di notorietà si alza troppo, diventerai famigerato e non potrai fare un passo senza che le guardie ti siano addosso. Per abbassarlo, puoi staccare i manifesti che si trovano sulle pareti (8) o corrompere i banditori affinché non parlino di te.

PUNTI D'OSSERVAZIONE

È di vitale importanza sincronizzare tutti i punti d'osservazione presenti sulla mappa. Questo ti permetterà di sbloccare tutte le infor-



mazioni utili e anche di visualizzare l'ubicazione delle pagine del codice nascoste nelle varie zone.

I RESTAURI

Investi più che puoi nella residenza degli Auditore all'inizio del gioco e otterrai tutti i fondi necessari a comprare potenziamenti, mappe e oggetti. Bada a restaurare prima di tutto la Banca e i negozi di immediata utilità, come l'armaiolo. Questo ti permetterà anche di sbloccare alcuni trofei di gioco (9).



I GLIFI



Di seguito troverai la soluzione a tutti gli enigmi dei glifi, con cui ricomporre il video "La verità". Nota che gli enigmi si presenteranno sempre nello stesso ordine a prescindere dall'ordine con cui troverai i glifi.

IN PRINCIPIO

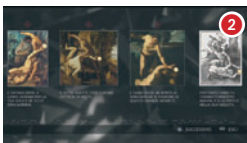
Seleziona i seguenti quadri: La caduta, Ercole nel giardino delle Esperidi, Il giudizio di Paride, Idu e le mele, Atalanta e Ippomene.

SESSANTAQUATTRO QUADRATI

Ruota gli elementi concentrici per ricomporre i ritratti di Elisabetta I, Napoleone Bonaparte e George Washington.

DISCENDENTI

Identifica il frutto dell'Eden nascosto nelle tre fotografie. Nella foto con Roosevelt si



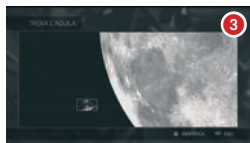
trova sul tavolino, in quella con Houdini si trova vicino alla sua testa, poco più in basso sulla destra, mentre in quella con Ghandi si trova sulla punta del bastone.

CONOSCENZA INFINITA

Nella prima foto, porta il cursore sulla bocca del lanciarazzi, nella seconda sull'elmetto del soldato accosciato al centro della foto e nella terza sulla baionetta che si trova nel punto mostrato in figura, una delle ultime in fondo. Nella quarta foto, troverai il frutto dell'Eden nella mano di un demone sulla destra. 1

STRUMENTI DEL POTERE

Nella prima serie di dipinti, seleziona i ritratti di: Perseo, Sigmund, Giovanna d'Arco, Re Artù e Attila. Nella seconda serie di dipinti, seleziona i ritratti di



Pietro, Mosè, Giovanni Battista, Shabataka e Alessandro Magno.

FRATELLI

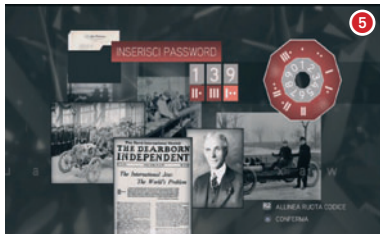
Ruota gli elementi concentrici per ricomporre i dipinti mostrati nell'immagine che trovi in questa pagina. 2

CONTINUA A CERCARE, E TROVERAI

Seleziona i ritratti di: Giuseppe, Gesù Cristo, Davide e Golia, Cristo denudato, Giasone. Nell'immagine successiva, porta il cursore accanto all'immagine di Cristo, all'altezza del fianco sinistro.

MARTIRI

Porta il cursore sul bastone dello Zar, a metà altezza, e poi sulla spada di Giovanna d'Arco, poco più in basso dell'elsa. Infine, porta l'icona del fuoco





su Giovanna d'Arco e quella di Rasputin sullo Zar.

COLPO DA MAESTRO

Porta il cursore sul fianco destro di Houdini e sul cuore di Ghandi. Inserisci nel riquadro i numeri 3, 2 e 1.

APOLLO

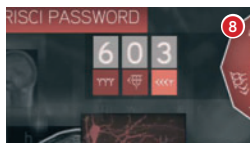
Porta il cursore sul punto dell'immagine indicato in figura 3. Ruota gli elementi concentrici per ricomporre l'immagine mostrata in figura. Identifica il frutto dell'Eden nell'ombra della bandiera, in basso. 4

L'INVENTORE

Porta l'icona del fulmine sulle lampadine. Identifica il rettangolo in mezzo alle due finestrelle in cima alla porta dell'edificio nella foto e, nella foto successiva, identifica il frutto dell'Eden nelle mani di Tesla.

MAGNATI DELL'INDUSTRIA

Inserisci nel riquadro i numeri 2,



4 e 0. Porta l'icona del dollaro sulle lampadine. Identifica il frutto dell'Eden tra le mani dell'uomo nella foto. Inserisci come password i simboli indicati in figura. 5

SONO DIVENTATO MORTE, IL DISTRUTTORE DI MONDI

Inserisci come password i simboli indicati in figura. Porta l'icona sul pulsante rosso. Identifica il codice nella parte bassa del riquadro, leggermente sulla sinistra. 6

STIRPI

Seleziona i seguenti dipinti: Il ratto di Europa, Leda e il cigno, Giove e Io, Amore e Psiche, Danae visitata da Zeus.

GUARDIANI

Ruota gli elementi concentrici per ricomporre il dipinto. Porta l'icona sui cerchi rossi.

LA CAVALLERIA

Porta l'icona su "Alaska" e poi su "Tunguska".



IL BUNKER

Inserisci come password i simboli indicati in figura. Identifica il simbolo sull'edificio sullo sfondo, a destra. 7

SINAPSI

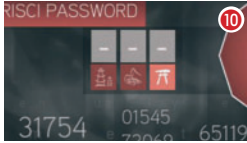
Inserisci come password i simboli indicati in figura. Porta l'icona sugli elementi di congiunzione. 8

IL QUARTO GIORNO

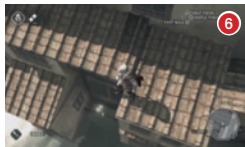
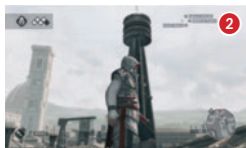
Seleziona Tassuto Nazca, Calendario azteco, Porta orientale, Il libro dei morti, Affresco della volta della Cappella Sistina. Identifica il punto indicato in figura nel settore in basso a sinistra. 9

L'ORIGINE DELLE SPECIE

Ruota gli elementi concentrici per ricomporre l'immagine. Identifica il punto al centro dell'occhio rosso, in alto. Inserisci come password i simboli indicati nei riquadri rossi in figura. Porta l'icona sulle ossa di Lucy. 10



LE PIUME



Per sbloccare la Cappa Auditore, è necessario raccogliere le 100 piume nascoste nei vari scenari di gioco. Di seguito è riportata l'esatta ubicazione di ciascuna di esse.

FIRENZE

SAN GIOVANNI

• **PIUMA 1:** raggiungi il lato ovest del laboratorio di Leonardo da Vinci. La piuma è nel vano di una finestra circolare. Calati dal tetto

per raccoglierla.

• **PIUMA 2:** guarda in cima al supporto di una piattaforma sospesa che si trova sui tetti a ovest di casa Auditore.

• **PIUMA 3:** dirigiti a ovest della chiesa evidenziata nella parte sudoccidentale della mappa del distretto. La piuma è in cima al supporto di un'altra piattaforma sospesa.

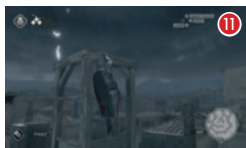
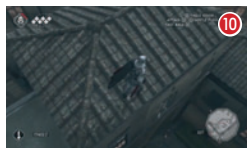
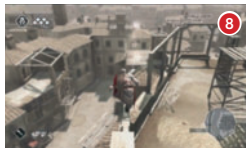
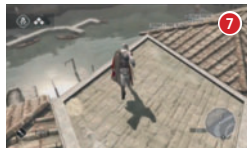
• **PIUMA 4:** dalla piuma precedente, dirigiti a sud. Troverai la piuma sul davanzale di una piccola fine-

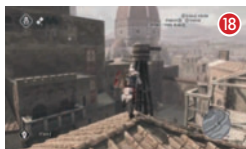
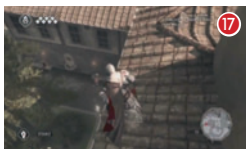
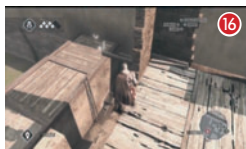
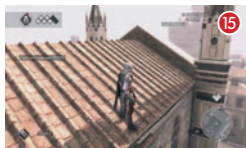
stra, vicino alla torre d'osservazione, sul lato del canale.

• **PIUMA 5:** a metà strada tra la chiesa menzionata per la piuma 3 e il ponte a sud, vedrai la piuma in cima a un comignolo.

• **PIUMA 6:** raggiungi il ponte a sud, percorri il suo lato est, salta nel fiume e vedrai la piuma su una trave di legno che congiunge le parti sporgenti di due edifici.

• **PIUMA 7:** dalla piuma precedente, costeggia le mura di cinta della città verso est e vedrai la





piuma sulla trave che sporge da un edificio che si affaccia sul fiume, nell'angolo sudorientale del quartiere.

- **PIUMA 8:** raggiungi il lato orientale del grosso edificio evidenziato sulla mappa a est del distretto. Vedrai la piuma in cima a una trave.

- **PIUMA 9:** raggiungi la chiesa nella parte nordorientale del distretto, scala la parete occidentale fino al primo tetto. Sfrutta le aperture nella parete per salire fino in cima alla croce.

SAN MARCO

- **PIUMA 10:** nella bifora di un edi-

ficio nell'angolo sudoccidentale della metà superiore di questo distretto, dal lato del cortile interno.

- **PIUMA 11:** a nord della cupola di Santa Maria e a est del grosso edificio evidenziato in questa zona della mappa troverai una serie di edifici in costruzione. La piuma si trova su una trave in cima a uno di essi.

- **PIUMA 12:** dalla piuma precedente, dirigiti verso il cancello settentrionale della città. La piuma si trova su una trave che spunta dalla facciata orientale dell'edificio di fronte al cancello.

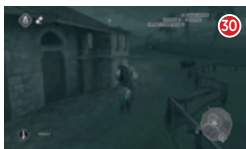
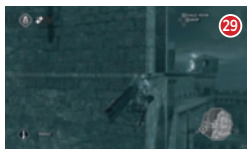
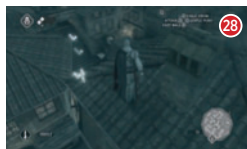
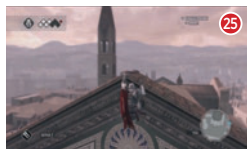
- **PIUMA 13:** vai verso il grosso

edificio evidenziato sulla mappa nell'area nordorientale del distretto e vedrai la piuma sotto l'arco della porta. Per raggiungerla, devi arrampicarti sulla colonna accanto alla porta e saltare lateralmente.

- **PIUMA 14:** a nord del grosso edificio evidenziato sulla mappa nella zona meridionale del distretto, troverai la piuma su una trave in cima a un tetto in costruzione.

- **PIUMA 15:** dalla piuma precedente, guarda verso sud. Troverai la piuma sulle mura della facciata laterale sinistra dell'edificio menzionato poc'anzi, in cima al tubo





di scolo di una grondaia.

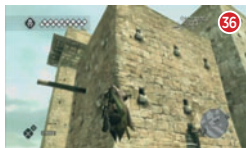
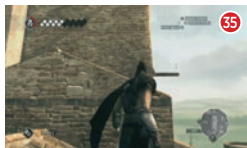
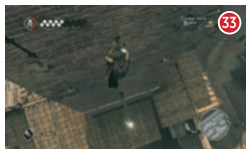
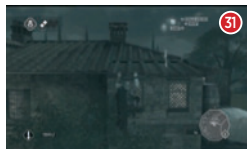
- **PIUMA 16:** sull'ultimo edificio nell'angolo sudorientale del distretto, vedrai la piuma in cima al supporto di una piattaforma sospesa.
- **PIUMA 17:** dirigiti al ponte che conduce fuori dal distretto in direzione sud e fermati alla bottega del sarto. La piuma si trova su una trave che sporge dal muro della bottega.
- **PIUMA 18:** questa piuma è visibile dalla torre della prigione di San Giovanni e si trova sulla trave di supporto di una piattaforma sospesa a est dell'edificio.

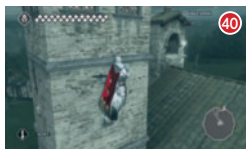
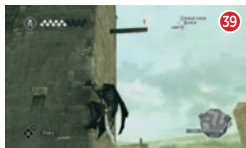
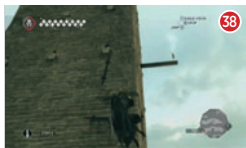
SANTA MARIA NOVELLA

- **PIUMA 19:** sul tetto di San Lorenzo, il grosso edificio a nordest di questo distretto. C'è una scala che conduce direttamente alla piuma.
- **PIUMA 20:** dirigiti all'angolo delle mura cittadine a nordovest di San Lorenzo. La piuma si trova su una trave che sporge dal muro.
- **PIUMA 21:** segui le mura cittadine verso sudest e vedrai la piuma su una trave sporgente. Per raggiungerla, sfrutta le due travi più in basso.
- **PIUMA 22:** ritorna a San Lorenzo e a sudest troverai la piuma in cima al doppio arco che congiunge

due edifici.

- **PIUMA 23:** dirigiti al Mercato vecchio e raggiungi il lato settentrionale degli edifici che lo circondano. Troverai la piuma sul davanzale di una piccola finestra.
- **PIUMA 24:** al centro della piazza del mercato, in cima alla colonna con la statua.
- **PIUMA 25:** sulla facciata meridionale di Santa Maria Novella, sul frontone.
- **PIUMA 26:** dirigiti all'angolo sudorientale di questo distretto e trova il vicolo con una serie di edifici a forma di C rovesciata. La piuma si trova sul davanzale di una





finestrella sul lato dell'edificio accanto, più basso, nell'angolo nord-orientale. ⁵³

• **PIUMA 27:** su una trave sporgente dell'edificio nell'angolo sud-orientale del distretto, calati dal tetto e troverai la piuma. ⁵⁴

re a nordest della cittadina, fuori le mura. ⁵⁵

• **PIUMA 31:** sul tetto della casa a ovest, fuori dalla città. ⁵⁶

su una trave sporgente. ⁵⁷

• **PIUMA 34:** dirigiti al mercato nell'area a nordest del cancello meridionale. Questa piuma si trova in una posizione simile alla numero 32. ⁵⁸

• **PIUMA 35:** Dirigiti verso la torre sul lato occidentale della cittadina. La piuma si trova in una posizione simile alla numero 33 e la puoi raggiungere dal tetto a nord. ⁵⁹

• **PIUMA 36:** a nord della chiesa c'è una serie di edifici in fila. Sali in cima alla torre e calati sulla trave per raggiungere la piuma. ⁶⁰

• **PIUMA 37:** nella stessa area, vedrai la piuma in cima alla torre a

MONTERIGGIONI

• **PIUMA 28:** in un angolo del tetto dell'edificio che si trova a sudovest rispetto all'arena di addestramento appena fuori la villa. ⁶¹

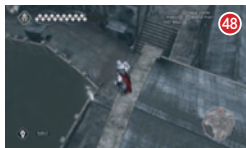
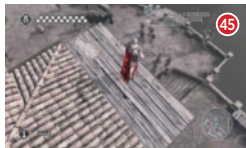
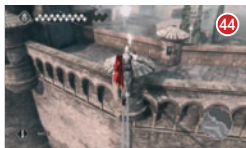
• **PIUMA 29:** in cima all'ingresso della cittadina, usa le mura perimetrali per raggiungerla. ⁶²

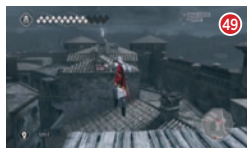
• **PIUMA 30:** sul tetto del casola-

SAN GIMIGNANO

• **PIUMA 32:** sul cancello meridionale. Usa i buchi nel muro per salire. ⁶³

• **PIUMA 33:** avvicinati alla torre a nordovest del cancello meridionale e scalala dal lato settentrionale. Raggiungi la facciata est e lasciati cadere fino alla piuma che si trova





ovest della torre precedente. ⁴⁹

• **PIUMA 38:** raggiungi la zona nord-occidentale della cittadina e scala la torre. La piuma si trova in cima, sul lato nord, e si può raggiungere facilmente saltando. ⁴⁸

• **PIUMA 39:** raggiungi la torre che si trova nella zona nordorientale della cittadina. Questa piuma si trova sulla facciata nord, ma per raggiungerla dovrai scalare la facciata est e calarti sulla trave sporgente che si trova più in basso. ⁴⁹

FUORI SAN GIMIGNANO

• **PIUMA 40:** a nord della cittadina, sul tetto della chiesa che si tro-



va uscendo dalla città in direzione nordest. ⁴⁰

• **PIUMA 41:** raggiungi l'estremità sudorientale della mappa, nei pressi dell'abbazia. Vedrai la piuma nell'angolo a sudovest. ⁴¹

• **PIUMA 42:** dirigiti verso le rovine a sudovest della cittadina e troverai la piuma in cima a una colonna. Arrampicati sulla colonna accanto per raggiungerla. ⁴²

ROMAGNA

FORLÌ

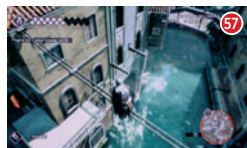
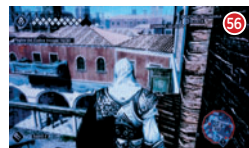
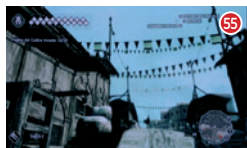
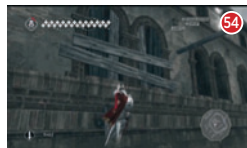
• **PIUMA 43:** attraversa il cancello

meridionale e dirigiti a nordovest. Sali in cima all'edificio per trovare la piuma su una trave sporgente. ⁴³

• **PIUMA 44:** partendo dal cancello meridionale, segui i tetti in direzione nordest fino a che non vedrai una corda che collega i tetti alle mura cittadine. La piuma si trova alla fine della corda. ⁴⁴

• **PIUMA 45:** dalla piuma precedente, dirigiti verso ovest e appenditi alla piattaforma di legno sul tetto. La piuma si trova sotto la piattaforma. ⁴⁵

• **PIUMA 46:** dalla piuma precedente, segui i tetti e i cavi fino al-





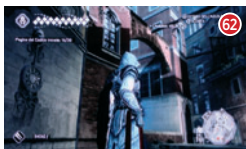
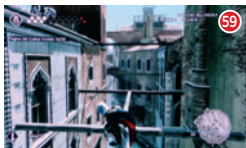
la torre che si trova lungo le mura di cinta. 45

- **PIUMA 47:** dalla piuma precedente, guarda verso est e vedrai la piuma su una trave in mezzo agli edifici. 47

- **PIUMA 48:** dal punto in cui hai rinvenuto la piuma precedente, guarda ancora verso est e vedrai la piuma su una trave che sporge dalla facciata meridionale della chiesa. 48

- **PIUMA 49:** raggiungi la fila di edifici più a nord di tutti e troverai la piuma in cima a uno dei tetti. 49

- **PIUMA 50:** dalla piuma precedente, dirigiti a est verso le mura



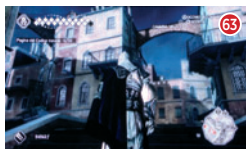
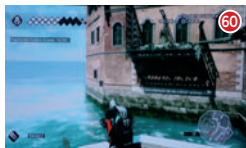
di cinta. Una corda ti condurrà direttamente sulle mura. 50

FUORI FORLÌ

- **PIUMA 51:** partendo dall'uscita settentrionale della cittadina, dirigiti a sudest e troverai la piuma su una trave che sporge da dietro il faro. 51

- **PIUMA 52:** cerca la punta meridionale dei moli a nordest. La piuma si trova alla fine dei moli, in cima a un palo che affiora dall'acqua. 52

- **PIUMA 53:** raggiungi la chiesa nella parte nordoccidentale della mappa. La piuma si trova su una



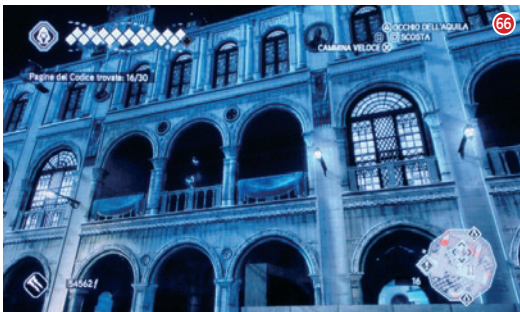
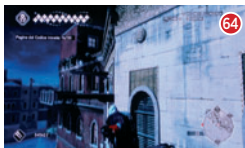
trave che sporge dalla facciata posteriore dell'edificio. 53

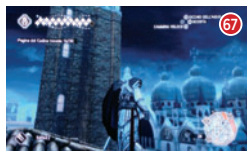
- **PIUMA 54:** raggiungi il cortile dei moli nella parte nordorientale della mappa e scala le mura settentrionali dell'edificio più grande. La piuma si trova sotto la piattaforma di legno. 54

VENEZIA

SAN POLO

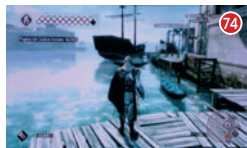
- **PIUMA 55:** raggiungi il ponte di Rialto e vedrai la piuma sulla bandiera più in alto, dal lato occidentale, verso nord. 55





• **PIUMA 56:** dirigiti verso il piccolo mercato appena a ovest del ponte e vedrai la piuma in cima alle mura a est. 56

• **PIUMA 57:** dal punto in cui hai rinvenuto la piuma precedente, segui i tetti a ovest e raggiungi il canale. Prosegui verso sud e salta verso la piuma che si trova su una sporgenza



nel muro dell'edificio. 57

• **PIUMA 58:** di fronte alla casa di Emilio, c'è un canale. Segui il canale verso ovest e troverai la piuma lungo la strada, vicino al punto in cui il canale sfocia nel mare. 58

• **PIUMA 59:** sul lato nordoccidentale della città c'è una stazione di posta. Dirigiti a sudest e salta sulle tavole di legno, poi in mezzo ai due edifici all'inizio di un canale. 59

• **PIUMA 60:** Dirigiti all'edificio della gilda dei ladri sul lato occidentale della città. La piuma si trova sul mare, dietro l'edificio. 60

• **PIUMA 61:** a sudest della sede della gilda, su una piattaforma sospesa

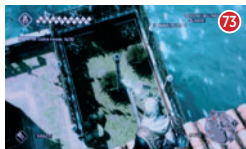
che affaccia sulle strade. 61

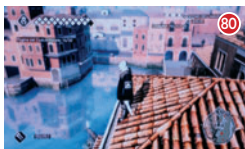
• **PIUMA 62:** sempre partendo dalla sede della gilda, segui la linea del confine del distretto fino a raggiungere la parte allineata con un canale. Troverai la piuma sul ponte, a sudovest dell'edificio evidenziato sulla mappa. 62

• **PIUMA 63:** procedendo verso sud rispetto alla chiesa evidenziata sulla mappa, troverai la piuma su un altro ponte. 63

SAN MARCO

• **PIUMA 64:** partendo dall'angolo sudorientale del distretto precedente, dirigiti verso San Marco e troverai la





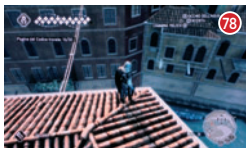
piuma sopra il canale, vicino al piccolissimo molo. **76**

• **PIUMA 65:** nella zona ovest di questo distretto c'è una chiesa evidenziata sulla mappa. Cerca la piuma sul lato est degli edifici a nord della chiesa. **75**

• **PIUMA 66:** partendo sempre dalla stessa chiesa, troverai un'altra piuma su un balcone di uno degli edifici che circondano il complesso ducale che si affaccia sul canale. **75**

• **PIUMA 67:** nell'angolo sudoccidentale di questo complesso, vedrai la piuma dal tetto a sud del punto d'osservazione. **77**

• **PIUMA 68:** dirigiti verso l'angolo



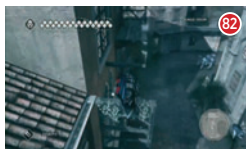
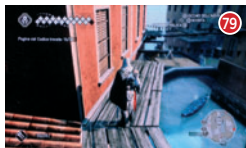
lo nordorientale di Palazzo Ducale.

La piuma si trova su una piattaforma sospesa proprio nell'angolo. **75**

• **PIUMA 69:** dal punto in cui hai rinvenuto la piuma precedente, dirigiti verso nord e troverai quella successiva sul muro che costeggia il canale. **75**

• **PIUMA 70:** a nord del complesso, vedrai un fabbro. Scala il tetto della bottega e troverai la piuma in un angolo. **70**

• **PIUMA 71:** a ovest della porzione superiore di questo distretto c'è un canale che si dirige a nord. Troverai la piuma lungo il canale, proprio vicino all'acqua. **71**



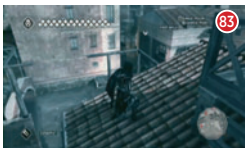
• **PIUMA 72:** all'estremità settentrionale del distretto, troverai la piuma in mezzo ad alcuni edifici, in un vicolo in alto. **72**

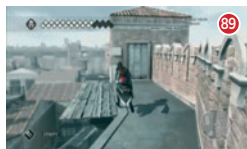
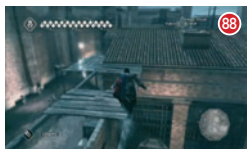
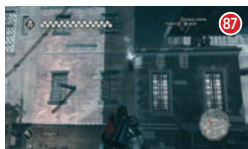
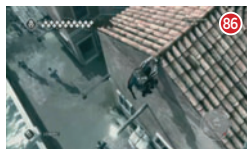
DORSODURO

• **PIUMA 73:** dirigiti alla sala da ballo in cui hai compiuto l'assassinio e troverai la piuma sul lato ovest dell'edificio a nord. **73**

• **PIUMA 74:** dal punto in cui hai rinvenuto la piuma precedente, dirigiti a ovest e troverai un'altra area per le feste rivolta verso il mare a sud. Guarda sulla facciata a ovest dell'edificio. **74**

• **PIUMA 75:** dal punto in cui hai rinvenuto la piuma precedente, dirigiti a





ovest e vedrai una nave in acqua, nei pressi della stazione di posta. Scala l'albero. 75

• **PIUMA 76:** a nord della nave c'è un ponte. Sul lato est, arrampicati e cerca accanto all'edificio a nord. 76

• **PIUMA 77:** la zona evidenziata al centro di questo distretto è una delle aree principali per le feste. A est dell'area e sulle assi in cima alle strade c'è la piuma. 77

• **PIUMA 78:** a ovest dell'area per le feste c'è un canale. Risalendo il canale, troverai la piuma in alto. 78

• **PIUMA 79:** a ovest di questo stesso canale troverai un'altra piuma vicino al ponte, in alto. 79

• **PIUMA 80:** nell'area occidentale del distretto, troverai la piuma lungo le mura a nord. 80

• **PIUMA 81:** raggiungi il limite settentrionale dell'area ai bordi della mappa. La piuma si trova sulla strada nell'angolo nordorientale del piccolo promontorio. 81

CASTELLO

• **PIUMA 82:** nei pressi della stazione di posta sudorientale, troverai la piuma sul lato degli edifici di fronte alla chiesa evidenziata sulla mappa. 82

• **PIUMA 83:** partendo dalla piccola isola circondata dai canali, troverai la piuma successiva in cima a una

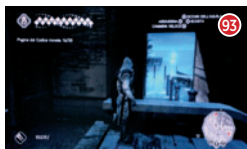
trave di un tetto nei pressi del ponte, a ovest. 83

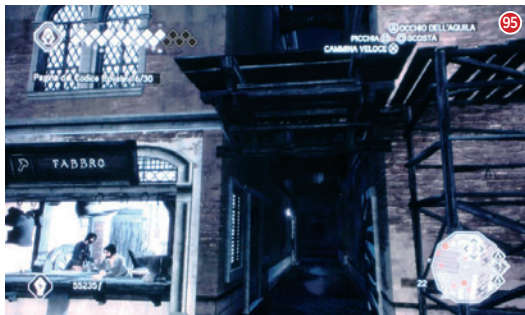
• **PIUMA 84:** dal punto in cui hai rinvenuto la piuma precedente, dirigiti verso il quartier generale di Bart e troverai la piuma in cima alla sua porta. 84

• **PIUMA 85:** dalla piuma precedente, dirigiti a nordest e troverai la piuma su un'altra trave sul ponte. 85

• **PIUMA 86:** dalla piuma precedente, dirigiti a nord e prendi la piuma che si trova sopra il ponte vicino all'ingresso del molo. 86

• **PIUMA 87:** vai direttamente a est del canale lungo il bordo sudorientale fuori dalle mura dei moli. La piuma





si trova sulla strada tra gli edifici, sul lato est del ponte. 87

- **PIUMA 88:** entra nella zona dei moli e dirigiti verso l'angolo nordoccidentale. La piuma si trova su alcune passerelle di legno che collegano gli edifici. 88
- **PIUMA 89:** dirigiti verso le mura a nord e poi a est. La piuma si trova sul camminamento delle mura. 89
- **PIUMA 90:** partendo dai moli, dirigiti a sudovest, fuori le mura, all'estremità settentrionale dell'edificio che guarda a ovest. 90
- **PIUMA 91:** sul lato sud dell'edificio che si trova dietro Paolo (a est delle due chiese evidenziate nella parte

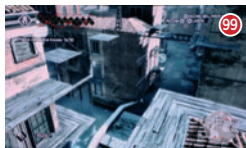
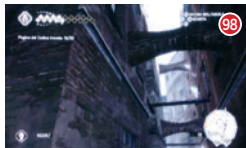
nordoccidentale del distretto). 91

CANNAREGIO

- **PIUMA 92:** all'estremità sudorientale del distretto, fra i tetti. 92
- **PIUMA 93:** cerca il ponte a sudest del distretto. La piuma è sull'acqua, in direzione nord. 93
- **PIUMA 94:** partendo dal ponte precedente, dirigiti a ovest e troverai la piuma sulla facciata di un edificio. 94
- **PIUMA 95:** localizza la chiesa più settentrionale della mappa e troverai la piuma a sud di quest'ultima su un vicolo. 95



- **PIUMA 96:** questa piuma si trova sulla stessa chiesa, a norddest, guardando verso il mare. 96
- **PIUMA 97:** segui il limite settentrionale della città e troverai la piuma su un balcone che affaccia sul mare. 97
- **PIUMA 98:** a ovest di questo distretto c'è una serie di tre file di edifici. La piuma si trova sul lato est. 98
- **PIUMA 99:** trova il ponte nella zona ovest di questo distretto e troverai la piuma verso est. 99
- **PIUMA 100:** al centro del distretto, su una piattaforma sospesa. 100



I TROFEI

BRONZO

- **La nascita di un Assassino** Rinasce come Ezio Auditore da Firenze (si sblocca automaticamente).
- **Arrivederci Abstergo** Fuggi dalla Abstergo (si sblocca automaticamente).
- **Creatore di miti** Trova le 8 statue di Monteriggioni.
- **Uomo vitruviano** Sblocca tutte e 20 le sequenze del video del Soggetto 16.
- **Netturbino** Nascondi 5 cadaveri in un mucchio di fieno.
- **Calcio Volante** Sferra un calcio a una guardia mentre usi la macchina volante.
- **Messer Morfeo** Stordisci 4 guardie contemporaneamente tirando loro in faccia della sabbia.
- **Cerusco volante** Esegui assassinio in volo su un PNG avvelenato.
- **Intoccabile** Uccidi 10 nemici in un solo duello senza essere colpito.
- **Cleptomane** Ruba 1000 fiorini.
- **Velocità lampo** Scatta per 100 metri.
- **Spazzino** Atterra 5 guardie contemporaneamente usando un'arma ad asta.
- **Gladiatore Veneziano** Scopri la tomba dell'assassino dentro Santa Maria della Visitazione.
- **Da qui vedo casa tua!** Scopri la tomba dell'assassino nella Torre Grossa.
- **Sia santificato il tuo nome** Scopri la tomba dell'assassino nella Basilica di San Marco.
- **Evasione** Scopri la tomba dell'assassino nella Rocca di Rivaldino.
- **Corista** Scopri la tomba dell'assassino nel duomo di Santa Maria del Fiore.
- **Assassino offresi** Compila la prima missione di assassinio per conto di Lorenzo il Magnifico.

- **Assassino e gentiluomo** Difendi l'onore di una donna.
- **Ladro acrobata** Vinci una gara contro i ladri!
- **Colori di squadra** Indossa la cappa degli Auditore in tutte le città.
- **Tuttofare** Restauro una struttura nella roccaforte.
- **Bella veduta** Sincronizza 10 punti di osservazione.
- **Vertigine** Compila un salto della fede dalla cima del campanile Giotto a Firenze.
- **Portalettere** Intercetta un corriere dei Borgia.
- **La punta dell'iceberg** Usa l'Occhio dell'aquila per scansionare un glifo all'interno della simulazione.
- **Una tessera del puzzle** Sblocca una delle sequenze del video del Soggetto 16.
- **Intenditore d'arte** Acquista un dipinto a Firenze e a Venezia.
- **Podestà di Monteriggioni** Raggiungi l'80% del valore totale della tua roccaforte.
- **Armonia perfetta** Tingi i tuoi abiti con questi colori: ebano romagnolo e avorio romagnolo.
- **In memoria di Petruccio** Raccogli tutte le piume.
- **Cliente affezionato** Spendi 5.000 fiorini in cortigiane.
- **Uomo del popolo** Getta in terra più di 300 fiorini.
- **La vittoria va preparata** Ottieni tutti i miglioramenti per le lame celate, le borse e le armature di Ezio.

ARGENTO

- **Benvenuto nell'Animus 2.0** Entra nell'Animus 2.0 (si sblocca automaticamente).
- **Tombarolo** Scopri la tomba dell'assassino nelle catacombe sotto Santa Maria Novella.
- **Il dolore del tradimento** Completa

la sequenza genetica 1 (si sblocca automaticamente).

- **Vendetta** Completa la sequenza genetica 2 (si sblocca automaticamente).
- **Eredità paterna** Completa la sequenza genetica 3 (si sblocca automaticamente).
- **Domenica di sangue** Completa la sequenza genetica 4 (si sblocca automaticamente).
- **I congiurati** Completa la sequenza genetica 5 (si sblocca automaticamente).
- **Un viaggio inatteso** Completa la sequenza genetica 6 (si sblocca automaticamente).
- **Effetto osmosi** Completa l'addestramento e rientra nell'Animus (si sblocca automaticamente).
- **Il mercante di Venezia** Completa la sequenza genetica 7 (si sblocca automaticamente).
- **Il palazzo impenetrabile** Completa la sequenza genetica 8 (si sblocca automaticamente).
- **Mascherata** Completa la sequenza genetica 9 (si sblocca automaticamente).
- **L'uomo di Bianca** Completa la sequenza genetica 10 (si sblocca automaticamente).
- **Il profeta** Completa la sequenza genetica 11 (si sblocca automaticamente).
- **La cripta** Completa la sequenza genetica 14 (si sblocca automaticamente).

D'ORO

- **Il ritorno di un vecchio amico** Fuggi dal nascondiglio (si sblocca automaticamente).

PLATINO

- **Maestro Assassino** Sblocca tutti i trofei.